

გულნარა ჯანოვა
სამცხე-ჯავახეთის სახელმწიფო უნივერსიტეტი,
ახალციხე, საქართველო,
ფილოლოგიის დოქტორი, პროფესორი
ელფოსტა: gulikojanova1952@gmail.com

მაკა მურვანიძე
სამცხე-ჯავახეთის სახელმწიფო უნივერსიტეტი,
ახალციხე, საქართველო,
ფილოლოგიის დოქტორი, ასოცირებული პროფესორი,
ელფოსტა: murvanidzemaka1982@gmail.com

თამაშის როლი უცხოური ენის სწავლებაში

მოკლე შინაარსი

ნებისმიერი ენა მდიდარი და შესაბამისად ძლიერია, მაგრამ ის შეიძლება ძალიან სახალისოც იყოს. ფაქტობრივად, მხიარულების განცდა ენას კიდევ უფრო ძლიერს ხდის. ენა და თამაში ერთმანეთს ავსებენ და ამდიდრებენ. ამ ორის შერწყმის შედეგად წარმოიქმნება ენობრივი თამაშები. მათ მნიშვნელოვანი ადგილი უჭირავთ უცხოური ენების სწავლებაში. როგორც ამას პოლ რუეიკერსი აღნიშნავს ენის თამაშები ბავშვებს საშუალებას აძლევს განავითარონ კომუნიკაციის უნარები, გაამდიდრონ ლექსიკონი, გაუმჯობესონ საუბრისა და თხრობის უნარები.

ბლანკა კლიმოვა მიიჩნევს, რომ თამაში ბავშვებისთვის ბუნებრივი საშუალებაა მათ გარშემო არსებული სამყაროს შესაცნობად. ამიტომ, თამაში უნდა იყოს სწავლის განუყოფელი ნაწილი, მათ შორის უცხოური ენების შესწავლის.

თამაშების კატეგორიებად დაყოფა მრავალფეროვანია და საკმაოდ რთულიც, რადგან ისინი ერთმანეთს ხშირად ემთხვევიან. ჯორჯ ჯეკობსი უპირატესობას ანიჭებს თამაშების კატეგორიებად დაყოფის ჰადფილდისეულ ვერსიას. ის

განმარტავს ენის თამაშების კლასიფიკაციის ორ გზას. პირველ რიგში, ის ყოფს ენის თამაშებს ორ ტიპად: ლინგვისტურ თამაშებად და კომუნიკაციურ თამაშებად. ლინგვისტური თამაშები აქცენტს

აკეთებს სიზუსტეზე, მაგალითად, სწორი ანტონიმის მოწოდებაზე. მეორეს მხრივ, კომუნიკაციური თამაშები ორიენტირებულია ინფორმაციისა და იდეების წარმატებულ გაცვლაზე — მაგალითად, ორი ადამიანი ცდილობს იპოვოს განსხვავებები ორ მსგავს, მაგრამ არა იდენტურ სურათს შორის. ჰადფილდის მიერ ენობრივი თამაშების კლასიფიკაციის მეორე ტაქსონომია ბევრად უფრო მრავალფეროვან კატეგორიებს მოიცავს. ისევე როგორც თამაშების ლინგვისტურ და კომუნიკაციურ კატეგორიებად დაყოფის შემთხვევაში, ზოგიერთი თამაში შესაძლოა შეიცავდეს ერთზე მეტი ტიპის ელემენტებს.

საკვანძო სიტყვები: ენობრივი თამაშები, უცხოური ენების სწავლება, კომუნიკაციური უნარები, ლინგვისტური თამაშები, თამაშების კლასიფიკაცია, საგანმანათლებლო თამაშები, ლექსიკის გამდიდრება, ჰადფილდის ტაქსონომია.

Gulnara Janova

Samtskhe-Javakheti State University,
Akhaltsikhe, Georgia,

Doctor of Philology, Professor

Email: gulikojanova1952@gmail.com

Maka Murvanidze

Samtskhe-Javakheti State University,
Akhaltsikhe, Georgia,

Doctor of Philology, Associate Professor,

Email: murvanidzemaka1982@gmail.com

THE ROLE OF GAMES IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

Abstract

Any language is quite powerful, but it can also be very fun. The feeling of enjoyment makes language even more powerful. Language and a game enhance and enrich one another. The combination of language and a game gives rise to language games. They play an important role in foreign language learning and teaching. As Paul Rooyackers points out, Language

games allow children to stretch their communication abilities, enhancing vocabulary, conversation, and storytelling skills.

As Blanka Klimova points out, “a game is a natural means for children to understand the world around them. Therefore, it should be part and parcel of their learning, including the learning of foreign languages”.

Classifying games is diverse and quite complex, as they often overlap. George Jacobs prefers Hadfield's version of classifying games. Hadfield divides language games into two types: linguistic games and communicative games. Linguistic games focus on accuracy, such as supplying the correct antonym. On the other hand, communicative games focus on the successful exchange of information and ideas, such as when two people identify the differences between two pictures that are similar to one another but not identical. The second taxonomy that Hadfield uses to classify language games has many more categories. As with the classification of games as linguistic games or communicative games, some games will contain elements of more than one type.

Keywords: Language games, foreign language teaching, communication skills, linguistic games, game classification, educational games, vocabulary enrichment, Hadfield's taxonomy.

შესავალი: 21-ე საუკუნეში ტექნოლოგიის ინტეგრაციამ რადიკალურად შეცვალა სწავლა-სწავლების ტრადიციული მეთოდები საგანმანათლებლო სივრცეში და შექმნა ახალი ინსტრუმენტები და მიდგომები. ერთ-ერთი ინოვაციური მიდგომა, რომელმაც დიდი ყურადღება მიიპყრო, არის თამაშები ე.წ. „გემიფიკაცია“, რომელიც გულისხმობს თამაშის ელემენტების ჩართვას სწავლა-სწავლების პროცესში. ეს მიდგომა დიდი პოტენციალით ხასიათდება ენის შემსწავლელთა მოტივაციის ამაღლების, მათი სასწავლო პროცესში აქტიური ჩართულობისა და სწავლის შედეგების გაუმჯობესებისათვის.

თამაში ძველი დროიდან იღებს სათავეს. ის მხოლოდ გართობასა და დასვენებას არ გულისხმობს. თამაში ამავდროულად წარმოადგენს სწავლისა და სწავლების აუცილებელ კომპონენტს, უფრო მეტიც თამაში სწავლების ერთგვარ მეთოდს წარმოადგენს. მისი როლი განსაკუთრებით გაიზარდა 21-ე საუკუნეში. დღეს მასწავლებლები მთელს მსოფლიოში თამაშებს აქტიურად იყენებენ სწავლების პროცესში. ამგვარი გაკვეთილების ეფექტურობა და შედეგიანობა საკმაოდ მაღალია.

„თამაშები ახალისებენ, ართობენ და ხელს უწყობენ მოსწავლეებში გამართული მეტყველებისა და კომუნიკაციური უნარების ჩამოყალიბებას, რომ არა ეს მიზეზები, მაშინ ისინი მხოლოდ უცხოური ენის სილამაზის აღსაქმელად იქნებოდა გამოყენებული და არა იმ პრობლემების გადასალახავად, რომლებიც თავს იჩენენ სწავლის პროცესში და ზოგჯერ გადაულახავად მიგვაჩნია“ (უბერმანი 1998: 87).

თამაშების მეთოდი ერთ-ერთი ყველაზე საინტერესო და ამასთანავე, საგანმანათლებლო თვალსაზრისით ეფექტური მეთოდია. გარდა ამისა, ის გამოიყენება ნებისმიერი ასაკის აუდიტორიისთვის. პატარებისთვის — ის არის განვითარების ეტაპი და რეალობის მოდელის ათვისება; მოზარდებისთვის — ყოველდღიური ცხოვრების წამყვანი საქმიანობა, რომელიც მოიცავს როგორც ფიზიკურ, ისე გონებრივ ვარჯიშს; თინეიჯერებისთვის — ეს არის საზოგადოებაში კომუნიკაციის პროცესი და სამყაროს ხედვის ფორმირება; ხოლო ზრდასრულებისთვის — გაცნობიერებული აქტივობა მეხსიერების ვარჯიშისა და ახალი უნარების განვითარებისთვის, ასევე ყოველდღიური ცხოვრების რუტინისგან თავის დასაღწევად.

თამაშების მეთოდი ასევე მნიშვნელოვანია მასწავლებლებისთვის სტუდენტების ცოდნის შეფასების თვალსაზრისით. განსაკუთრებით მაშინ, როდესაც სკოლის მოსწავლეები და უნივერსიტეტის სტუდენტები ძირითადად მიჩვეულნი არიან ქულებზე და ნიშნებზე მუშაობას. თუმცა თამაშის დროს ისინი ივიწყებენ შეფასებებს და ქულებზე ფიქრს. თამაშისას ისინი თავისუფლები და გახსნილები არიან.

წარმოდგენილ ნაშრომში განხილულია თამაშის როლი ინგლისური ენის, როგორც უცხოური ენის (EFL), სწავლა-სწავლების პროცესში. ჩვენ განვიხილავთ თამაშის მახასიათებლებს, მიზნებსა და თავისებურებებს. ყურადღება ეთმობა ასევე თამაშების შერჩევასა და მათ გამოყენებას. უფრო ზუსტი შედეგების მისაღებად ჩატარდა კვლევა მასწავლებლებში. კვლევის მიზანია გამოვავლინოთ თამაშების როლი და მათი მნიშვნელობა სკოლის მოსწავლეებისა და უმაღლესი სასწავლებლების სტუდენტებისათვის.

ლიტერატურის მიმოხილვა: სტატიაში - **თამაშები ინგლისურის სწავლებაში** (Games in the Teaching of English) ბიანკა კლიმოვა აღნიშნავს, რომ „თამაში აღიქმება, როგორც მნიშვნელოვანი და სახალისო აქტივობა, რომელიც წესებით იმართება“. მისი აზრით ენობრივი თამაშები შეიძლება დაიყოს სხვადასხვა პრინციპების მიხედვით. მას მოჰყავს ენობრივი თამაშების ჰედფილდისეული (1998) კლასიფიკაცია. პირველი მოიცავს ლინგვისტურ თამაშებს (რომლებიც ძირითადად სიზუსტეზე არიან ორიენტირებული) და კომუნიკაციურ თამაშებს, (რომლებიც ინფორმაციის გაცვლაზეა დაფუძნებული). ხოლო მეორე კლასიფიკაცია მოიცავს მეტ კატეგორიას და, როგორც წესი, აერთიანებს როგორც ლინგვისტურ, ასევე კომუნიკაციურ ასპექტებს. მაგალითად: დასახარისხებელი, დასალაგებელი ან დასაწყობი თამაშები; ინფორმაციული სიცარიელის შევსების თამაშები; გამოცნობის თამაშები; საძიებო თამაშები; დამთხვევაზე დაფუძნებული თამაშები; დასათარებელი თამაშები; გაცვლის თამაშები; სამაგიდო თამაშები; როლური თამაშები/დრამები.

ამავე სტატიაში ბიანკა კლიმოვას წარმოდგენილი აქვს თამაშების ლუისისა და ბედსონის (1999) მიხედვით კლასიფიკაცია, რომელიც ჰედფილდისეული კლასიფიკაციის თითქმის იდენტურია, თუმცა ისინი ამატებენ მოძრაობით და ამოცანებზე დაფუძნებულ თამაშებს. ლუისი და ბედსონი ასევე სთავაზობენ თამაშების პოპულარულ ტიპს - კომპიუტერულ თამაშებს. საბოლოოდ, კლიმოვას მოყავს ჯაკობსის კლასიფიკაცია, რომელიც თამაშებს ყოფს: კონკურენტულ თამაშებად და კოლაბორაციული/თანამშრომლობით თამაშებად (კლიმოვა, 2015).

ავტორთა ჯგუფი - გუზელ მუნავიროვა გალევა, ეკატერინა ვლადიმეროვნა მარტინოვა, სვეტლანა მიხაილოვნა პერეტოჩკინა, ტატიანა ვლადიმეროვა მარშევა (Guzel Munavirovna Galeeva, Ekaterina Vladimirovna Martynova, Svetlana Mihajlovna Peretochkina, Tatyana Vladimirova Marsheva) სტატიაში - **თამაშების როლი უცხოური ენების სწავლებისას** (The Role of Games in Foreign Language Teaching) ხაზს უსვამენ თამაშებს, როგორც სწავლა-სწავლების ეფექტურ მეთოდს.

თამაშების ტექნიკის ბუნებიდან გამომდინარე, ავტორები თამაშებს ყოფენ: სუბიექტურ, ნარატიულ, როლურ, საქმიან,

იმიტაციურ და კონკურენტულ თამაშებად. მათივე აზრით თამაშები შეიძლება იყოს: საგანმანათლებლო, სასწავლო, საკონტროლო, შემფასებელი; საინფორმაციო, განვითარებადი, პედაგოგიური; შემოქმედებითი; და პროფესიული ორიენტაციის.

სტატიაში ხაზგასმულია თამაშების მეთოდის მნიშვნელობა მასწავლებლისთვის. ის საშუალებას აძლევს მასწავლებელს შეაფასოს მოსწავლეთა ცოდნა. ეს განსაკუთრებით აქტუალურია იმ შემთხვევაში, როცა საუბარია სკოლის ან უნივერსიტეტის სტუდენტებზე, რომლებიც ჩვეულებრივ ქულებზე და ნიშნებზე არიან ორიენტირებულნი. თამაშების დროს მათ ავიწყდებათ ქულებზე ფიქრი. ისინი თამაშობენ და თავს თავისუფლად გრძნობენ (გალეევა და სხვ. 2016).

სტატიაში - **გემიფიკაციის როლი უცხოური ენების სწავლებაში: სტრატეგიები, სარგებელი და ქეის-სტადი** -ის (The Role of Gamification in Enhancing Foreign Language Education: Strategies, Benefits, and Case Studies) ავტორები- ოკოლო ჩინვი ჯეინი, ჩინიერ გრეის ეზეონვუმელუ, ჩიომა იჰუომა ბარაჰ და უგუ ნნენა ჯოვიტა (Okolo Chinwe Jane, Chinyere Grace Ezeonwumelu, Chioma Ihuoma Barah and Ugwu Nnenna Jovita) მიიჩნევენ, რომ თამაშებისა და გემიფიკაციის გამოყენების მიზანი განათლებაში მოსწავლეებისა და სტუდენტების მოტივაციის, სწავლის პროცესში ჩართულობისა და აქტიურობის ამაღლებაა. მოსწავლეები და სტუდენტები სწავლობენ ხალისით. ისინი აგრეთვე ხაზს უსვამენ ციფრული თამაშების როლს. მათი აზრით „ციფრული თამაშები საგანმანათლებლო რესურსის სახეობაა, რომელიც მოსწავლეს მოტივაციას უმაღლებს და ხელს უწყობს დამოუკიდებელ სწავლას. ამავდროულად, სთავაზობს მდიდარ სასწავლო გამოცდილებას“. ავტორები გვთავაზობენ გემიფიკაციის სამ ტიპს — **სტრუქტურულს, პროცესულს და შინაარსობრივს**. მათი აზრით გემიფიკაციას შეიძლება ჰქონდეს სხვადასხვა ფორმა და ასპექტი: იგი შეიძლება გამოვლინდეს სასწავლო მიზნებში, სასწავლო შინაარსში, შეფასებაში და ა.შ. ისინი ასევე აფრთხილებენ, რომ გემიფიკაციის არასწორად გამოყენებამ შეიძლება კატასტროფული შედეგები გამოიწვიოს. იმისათვის, რომ გემიფიკაცია ეფექტური იყოს, იგი უნდა შეესაბამებოდეს საგანმანათლებლო მიზნებს (ოკოლო და სხვ. 2016).

ავტორების - ფეი ლუის, ბალაჩანდრან ვადიველის, ეჰსან რეზვანის, ეჰსან ნამაზიანდოსთის Fei Liu, Balachandran Vadivel, Ehsan Rezvani, Ehsan Namaziandost) აზრით თამაშებმა, განსაკუთრებით მათმა ინტეგრაციამ სასწავლო პროცესში, შეიძლება გაზარდოს სტუდენტების სურვილი და მოტივაცია ისწავლონ მეტი და აქტიურად იურთიერთონ საკლასო სივრცეში, სხვადასხვა დონეზე განსხვავებული ინტერესების მიუხედავად. მათი შეხედულებით, თამაშები ყურადღებას ამახვილებს მნიშვნელობაზე ენის სწავლის პროცესში, რაც ხელს უწყობს უკვე ნასწავლის უკეთ დამახსოვრებას. თამაში ბავშვებს ეხმარება ფიზიკური, სოციალური, ემოციური და კოგნიტური უნარების განვითარებაში და ამავდროულად არის სასიამოვნო და სახალისო, იქნება ეს შეჯიბრებით თუ თანამშრომლობაზე დაფუძნებული, მკაფიოდ განსაზღვრული მიზნებითა და წესებით. გარდა ამისა, თამაშები ქმნიან მხიარულ და კომფორტულ გარემოს, რომელშიც მოსწავლეები მეტად მოტივირებულები არიან (ლიუ და სხვ. 2021).

შეილა ქოზაი (Šejla Čosaj), ავტორი სტატიისა - **თამაშები, როგორც სწავლების მეთოდი** (The use of games in the language classroom) ყურადღებას ამახვილებს თამაშებზე, როგორც სწავლების მეთოდზე.თუ ადრე სწავლება ძირითადად მოსწავლეთა პასიურობასა და კლასში მოსმენაზე იყო ორიენტირებული, აღნიშნავს ავტორი, დღეს მოსწავლეები ჩვეულებრივ უფრო აქტიურები არიან კლასში, და რა არის უკეთესი საშუალება აქტიურობისთვის, ვიდრე თამაშების თამაში. ავტორს მოჰყავს ისლანდიის ეროვნული სასწავლო გეგმის მაგალითი,სადაც უცხოურ ენებში სწავლების მეთოდების მრავალფეროვნება ზრდის სტუდენტებში ინტერესს. მასწავლებლები იყენებენ ისეთ თამაშებს, რომლებიც მოითხოვენ სტუდენტების შემოქმედებით აზროვნებას. ავტორი ასახელებს კლასში თამაშების გამოყენების მიზეზებსა და მნიშვნელობას. ესენია: **მოსწავლეთა აქტიურობა**, (რაც ძალიან მნიშვნელოვანია, რადგან თამაშებს შეუძლიათ გაააქტიურონ ის მოსწავლეებიც კი, რომლებიც ადრე შესაძლოა ინტერესის ნაკლებობის გამო პასიურები იყვნენ), **კლასში მეგობრული და პოზიტიური ატმოსფეროს ხელშეწყობა**, **ენის გამოყენება რეალურ სიტუაციებში**, **პოზიტიური დამოკიდებულება სწავლის პროცესისადმი**, რაც

ბშირად დადებით გავლენას ახდენს ენის სწავლაზე. მორცხვი და დაბალი თვითშეფასების მქონე მოსწავლეების გააქტიურება, როდესაც თამაშები გამოიყენება სხვა სასწავლო მეთოდებთან ერთად, ისინი ქმნიან მრავალფეროვნებას, რაც იდეალურია სასკოლო საქმიანობისთვის (ჩოსაი, 2010).

კვლევა და მისი შედეგები: გადავწყვიტეთ შეგვესწავლა ენობრივი თამაშების როლი უცხოური ენის, ჩვენს შემთხვევაში, ინგლისური ენის სწავლებაში. ამასთანავე, რას ფიქრობენ ინგლისური ენის მოქმედი მასწავლებლები ამ საკითხზე. თამაშების რა ტიპები/კატეგორიები გამოიყენება ინგლისური ენის სწავლების პროცესში. ჩავატარეთ კვლევა, რომელშიც მონაწილეობა მიიღო საქართველოს სხვადასხვა საჯარო სკოლების ინგლისური ენის მოქმედმა 60 მასწავლებელმა.

კვლევის თემის აქტუალობა: 21-ე საუკუნე ტექნოლოგიების ეპოქაა, სწავლა-სწავლების მეთოდები გამდიდრდა ახალი, ინოვაციური მიდგომებით. განსაკუთრებით წინ წამოიწია ენობრივმა თამაშების მეთოდმა, რომელიც გამოიყენება სწავლების ყველა დონეზე და რომელიც ხელს უწყობს მოსწავლეთა მოტივაციის ამაღლებას და ენის სწავლის და სწავლების ეფექტურობას.

კვლევის მეთოდოლოგია: კვლევის მეთოდს წარმოადგენს კითხვარით ჩატარებული ინგლისური ენის მასწავლებელთა გამოკითხვა, რომელიც მოიცავს როგორც დახურულ, ისე ღია კითხვებს. მისი მიზანია თუ რა როლს ასრულებს თამაშების გამოყენება ინგლისურის, როგორც უცხოური ენის, სწავლა-სწავლების პროცესში, რამდენად ეფექტურია ის ინგლისური ენის უნარების განვითარებისა და გაუმჯობესებისათვის.

პირველ კითხვაზე - **რომელ კლასებს ან ასაკობრივ ჯგუფებს ასწავლით?** აღმოჩნდა, რომ გამოკითხულ მასწავლებელთა უმრავლესობა თითქმის ყველა კლასს ასწავლის.

მეორე კითხვაზე - **რამდენი წელია, რაც ინგლისურ ენას ასწავლით?** პასუხი მრავალფეროვანია. გამოკითხულთა 8.5 % ინგლისურს ასწავლის 21 წელი, 7.8 % ასწავლის 13 წელი, 14 წელი-8.5%, 10 წელი-6.2% , 15 % ასწავლის 6 წელი; 8% -5 წელი; 12%-3წელი; დანარჩენი ახალბედა მასწავლებელია.

მესამე კითხვის - **რამდენად ხშირად იყენებთ თამაშებს ინგლისური ენის გაკვეთილებზე?** შედეგების გაცნობისას აღმოჩნდა, რომ გამოკითხულთა 45.8 % ხშირად იყენებს თამაშებს გაკვეთილებზე, 39% ხანდახან, 11,9% ყოველთვის, ხოლო 3,3 % იყენებს იშვიათად.

მეოთხე კითხვაზე - **რა ტიპის თამაშებს იყენებთ ყველაზე ხშირად?** (აირჩიეთ ყველა შესაბამისი ვარიანტი) დაფიქსირებულ პასუხებში ყველაზე მაღალი რეიტინგი აქვს ლექსიკის თამაშებს. ეს არცაა გასაკვირი, რადგან ინგლისური ენის შესასწავლად, ენის შემსწავლელმა პირველ რიგში უნდა იზრუნოს ლექსიკური მარაგის გამდიდრებაზე (86.4 %); შემდეგ მოდის საუბრის თამაშები (78%); როგორც ყოველთვის, როლური თამაშები ფართოდ გამოიყენება სწავლების პროცესში, მას გამოკითხულთა - 62.7 % უჭერს მხარს; პრაქტიკული გრამატიკის ცოდნა ენის შესწავლის აუცილებელი კომპონენტია. თამაშებს, რომელთა მეშვეობით ისწავლება პრაქტიკული გრამატიკა, გამოკითხულთა 64.4 % უჭერს მხარს; საინტერესოა, რომ მასწავლებლების 52.5 % უპირატესობას ანიჭებს სამაგიდო თამაშებს, ისინი შედარებით ახალი თამაშებია, თუმცა საოცრად კარგი შედეგი აქვს, თუ მასწავლებელმა სწორედ დაგეგმა და წარმართა ისინი; მოსმენის თამაშები ასევე მნიშვნელოვანია სწავლა, სწავლების პროცესში. გამოკითხულთა საკმაოდ დიდი ნაწილი-50.8% იყენებს მოსმენის თამაშებს. ონლაინ/ტექნოლოგიებზე დაფუძნებული თამაშები ნელნელა იკიდებს ფეხს სწავლებაში, მაგრამ ისინი ასევე ძალიან საჭირო და მნიშვნელოვანია მოსწავლეებისთვის. მისასალმებელია, რომ დღეს მასწავლებელთა 37.7 % იყენებს ამ ტიპის თამაშებს მუშაობის პროცესში.

მეხუთე კითხვის - **რა არის ინგლისური ენის გაკვეთილებზე თამაშების გამოყენების ძირითადი მიზეზები?** პასუხები მრავალფეროვანია და ამასთანავე საინტერესო. გამოკითხულთა უდიდესი ნაწილი ფიქრობს, რომ თამაშები აუცილებელია მოსწავლეთა მოტივაციის ასამაღლებლად, ენის ცოდნისათვის საჭირო უნარების განვითარებისა და გაუმჯობესებისათვის, როგორც აქტიური, ასევე პასიური მოსწავლეების ჩართულობისთვის და გართობისთვის. მეორე ნაწილი მიიჩნევს, რომ თამაშები ეხმარება სტუდენტებს/მოსწავლეებს მასალის

მარტივად ათვისებაში. მათი აზრით თამაშები ინგლისური ენის პრაქტიკაში გამოყენების სახალისო გზაა - ეს შეიძლება იყოს ენის შესწავლის ნამდვილად მოტივაციური გზა. მოვიყვან რამდენიმე ამონარიდს მასწავლებელთა პასუხებიდან:

- სტუდენტები/ მოსწავლეები უფრო მეტს სწავლობენ თამაშში, ისინი აქტიურად არიან ჩართულნი საგაკვეთილო პროცესში;
- თამაში ხელს უწყობს ინგლისურ ენაზე სასაუბრო უნარების განვითარებას; თავისუფალ კომუნიკაციას და მოტივაციას;
- თამაში აძლიერებს ენის პრაქტიკაში გამოყენების სურვილს; სხვადასხვა უნარების განვითარება-გაუმჯობესებას;
- თამაშების გამოყენება სწავლა-სწავლების პროცესს უფრო საინტერესოს, პროდუქტიულს და მარსტივს ხდის;
- თამაშების გამოყენების მთავარი მიზეზი არის ის, რომ სწავლა მოსწავლეებისთვის საინტერესო, ინტერაქტიული და დასამახსოვრებელი გავხადო.

ინგლისურის გაკვეთილებზე ენობრივი თამაშების გამოყენებას საკმაოდ მნიშვნელოვანი შედეგი მოაქვს როგორც ენის შესწავლისთვის, ასევე მასწავლებლისათვის სწავლა- სწავლების პროცესში. ესენია:: მოტივაციის გაზრდა, აქტიური სწავლა, თანამშრომლობა და კომუნიკაცია; სასიამოვნო და გასართობი ატმოსფერო; საუბრის კომპლექსის მოხსნა, მოსწავლეებისთვის საუბრისა და შეცდომების გამოსწორების შესაძლებლობის მიცემა; მოსწავლეთა ენობრივი უნარების გაუმჯობესება და მათი გამოყენება რეალურ ცხოვრებაში საუბრის წარმატებულად წარმართვისთვის; სტუდენტების უფრო აქტიური ჩართულობა სასწავლო პროცესში; ინგლისური ენის ლექსიკის გამდიდრება; პრაქტიკული გრამატიკის დაუფლება; უკეთესი სასაუბრო უნარები; თამაში ყველა მოსწავლეს უყვარს, ისინი თან ერთობიან და თან სწავლობენ.

მეშვიდე კითხვაზე - **რა გამოწვევებს წააწყდით ინგლისური ენის სწავლებაში თამაშების გამოყენებისას?** გამოკითხულთა შეხედულება საკითხის გარშემო განსხვავებულია. ზოგიერთის აზრით გამოწვევები საერთოდ არ არსებობს; ხოლო უმრავლესობას მიაჩნია, რომ გამოწვევები არსებობს. გამოწვევაა თამაშისას კლასის მართვა; თამაშის დაგეგმვა; მოსწავლეთა მხრიდან წაგების შიში; ხმაური; არეულობა კლასში, ინგლისური

ენის ცოდნის დაბალი დონე, განსხვავებული დონის გამო, საჭირო თამაშის შერჩევა, ინგლისურად საუბრისგან თავის არიდება, რადგან სტუდენტებს/მოსწავლეებს, როგორც ჩანს, შეცდომების დაშვების ემინიათ. ასევე, სტუდენტები/მოსწავლეები ხშირად თამაშებს მხოლოდ გასართობად აღიქვამენ; ზოგიერთ მოსწავლეს (განსაკუთრებით პატარებს) ყოველთვის სურთ გამარჯვებულნი იყვნენ და წაგებას მტკივნეულად განიცდიან;

„ინგლისური ენის სწავლებაში თამაშების გამოყენებისას ერთ-ერთი გამოწვევა, რომელიც შემხვედრია“, აღნიშნავს ერთ-ერთი პედაგოგი, „კლასში მოსწავლეთა ქცევის მართვაა, რადგან ზოგიერთი მოსწავლე შეიძლება ზედმეტად აღელვებული ან გაფანტული იყოს. დროის მენეჯმენტი კიდევ ერთი პრობლემაა, რადგან თამაშებს ზოგჯერ დაგეგმილზე მეტი დრო სჭირდებათ“.

გამოკითხულთა ერთი ნაწილი გამოწვევად ასახელებს რესურსების ნაკლებობას; ტექნიკურ პრობლემებს, კერძოდ ინტერნეტის წვდომის ნაკლებობას.

მეორე კითხვა - თქვენი გამოცდილებით, როგორ რეაგირებენ სტუდენტები ინგლისური ენის თამაშებით სწავლაზე? გამოკითხულთა დიდი ნაწილი აღნიშნავს, რომ ენის შემსწავლელებს მოსწონთ თამაშებში მონაწილეობა და ამ მიდგომით ენის სწავლა. ისინი აქტიურები, ხალისიანები და პოზიტიურები არიან და ყოველთვის მზად არიან სათამაშოდ. ამასთანავე, ისინი, როგორც წესი, უფრო მოტივირებულნი არიან, აქტიურად ერთვებიან თამაშში და მონაწილეობის სურვილით გამოირჩევიან. ბევრ თამაშში მოსწავლეების ყურადღება კონცენტრირებულია შეტყობინებაზე, ამიტომ ისინი ენობრივ ფორმებს არაცნობიერად იძენენ. გამოკითხულთა დიდი ნაწილი აღნიშნავს, რომ თამაშების გამოყენება შესანიშნავი შესაძლებლობაა ოთხივე უნარის, ასევე ლექსიკისა და გრამატიკის განვითარებისთვის. თამაშების გამოყენებით ნებისმიერი ენობრივი მასალა დასამახსოვრებად ადვილია. მათი აზრით მოსწავლეთა უმრავლესობა აქტიურად მონაწილეობს და სარგებლობს ინგლისური ენის უფრო ბუნებრივი და ინტერაქტიული გზით გამოყენების შესაძლებლობით. საერთო ჯამში, თამაშები სწავლის პროცესს უფრო სასიამოვნოს და ეფექტურს ხდის.

თამაშს თავისი წესები აქვს. სტუდენტი, თუ მოსწავლე ცდილობს „უკეთესად ითამაშოს“ და გამარჯვებული გამოვიდეს. თუ სწორ თამაშს აირჩევთ, მოსწავლეები სიამოვნებით ითამაშებენ.

„ჩემი გამოცდილებით“, აღნიშნავს ერთი-ერთი პედაგოგი, „მოსწავლეების უმეტესობა დადებითად არის განწყობილი თამაშებისადმი“. მისი აზრით თამაშისას მოსწავლეებში მატულობს თვითდაჯერებულობა, მორცხვი მოსწავლეც კი იკრებს ძალას და „თამაშობს“.

„ჩემს მოსწავლეებს მოსწონთ თამაში, ისინი ყოველთვის მზად არიან თამაშისთვის, განსაკუთრებით დაწყებითი კლასის მოსწავლეები, სწავლობენ ენთუზიაზმით და უფრო მოტივირებულნი არიან“ აღნიშნავს ერთ-ერთი გამოკითხული.

მეექვსე კითხვაზე - **გავლილი გაქვთ თუ არა ტრენინგი ენის სწავლებაში თამაშების გამოყენების შესახებ?** დადებითი პასუხი გასცა გამოკითხულთა 67.8 %, ხოლო 32.2% სამწუხაროდ არ აქვს გავლილი ტრენინგი.

მეათე კითხვაზე - **გსურთ გაეცნოთ უფრო მეტ რესურსს ან გაიაროთ ტრენინგი ინგლისური ენის სწავლებაში თამაშების გამოყენებასთან დაკავშირებით?** 84.7% დადებითი პასუხი გასცა, 13.6 % კი უარყოფითი.

მეთერთმეტე კითხვაზე - **რა მხარდაჭერა ან რესურსები დაგეხმარებათ თამაშების უფრო ეფექტურად გამოყენებაში სწავლების პროცესში?** პასუხების მიხედვით გამოიკვეთა ორი ჯგუფი. გამოკითხულთა ერთი ნაწილი ფიქრობს, რომ სოციალურ მედია, YouTube-ი, Instagram-ი, სახელმძღვანელოებში მოცემული თამაშები, გამოცდილება, ტრენინგები, სემინარები, ინტერნეტ მასალა, გამოცდილების გაზიარება, ციფრული რესურსები და ინტერნეტზე წვდომა ყველა საკლასო ოთახში დიდად დაეხმარება მათ თამაშების უფრო ეფექტურად გამოყენებაში. „თამაშების უფრო ეფექტურად გამოსაყენებლად, სასარგებლო იქნებოდა დონის შესაბამისი მზა თამაშები, რომლებიც შეესაბამება სასწავლო გეგმას“- წერს ერთ-ერთი გამოკითხული. ასევე სასარგებლო იქნებოდა ტრენინგები ან სემინარები თამაშების გაკვეთილის გეგმებში ინტეგრირების შესახებ.“ მისი აზრით, საგანმანათლებლო თამაშებისთვის შექმნილი ციფრული ინსტრუმენტების ან

პლატფორმების ქონა გაზრდის მოსწავლეთა ჩართულობას და თამაშებზე დაფუძნებულ სწავლებას უფრო ხელმისაწვდომს და ორგანიზებულს გახდის.

გამოკითხულთა პასუხებიდან ჩანს, რომ მათ მხარში დგომა და დახმარება სჭირდებათ, რადგან სასწავლო პროცესში ვერ იყენებენ თამაშებს სხვადასხვა მიზეზების გამო, მიუხედავად იმისა, რომ გააზრებული აქვთ მათი როლი ინგლისური ენის სწავლა-სწავლების პროცესში. მაგრამ გამოკითხულთა მეორე ნაწილი აქტიურად იყენებს თამაშებს და კმაყოფილებიც არიან მათი გამოყენებით. „სიამოვნებით დავამატებდი ჩემს „თამაშების ბანკს“ კიდევ ბევრ თამაშს, მაგრამ ჯერ მინდა მათი მოქმედებაში ნახვა, შესაძლოა, ტრენინგის დროს, ხშირად თამაში საინტერესო ჩანს, მაგრამ შესრულების პროცესში ის დიდად მიმზიდველი აღარ არის“ წერს ერთერთი გამოკითხული.

მასწავლებლებს მიაჩნიათ, რომ თუ ექნებათ წვდომა სხვადასხვა თამაშებზე, ეს დაეხმარება მათ გაკვეთილები უფრო სახალისოდ და საინტერესოდ ჩაატარონ. მაგალითად, ონლაინ რესურსები ან რჩევები, თუ როგორ გამოიყენონ სხვადასხვა თამაშები. მათი აზრით მეტი ენობრივი თამაშები, მეტი კომპიუტერი საკლასო ოთახებში, პროექტორი, წიგნები თამაშებზე, ბარათები და მეტი ტრენინგი და ნაკლები მოსწავლეთა რაოდენობა კლასში დიდ დახმარებას გაუწევთ თამაშების უფრო ეფექტურად გამოყენებაში სწავლების პროცესში.

ზოგიერთი გამოკითხული უპირატესობას ანიჭებს ხელოვნური ინტელექტის გამოყენებას თამაშებში, ვფიქრობ, „ჩემთვის სასარგებლო იქნებოდა, თუ მომცემდნენ პრაქტიკულ რჩევებს, თუ როგორ მოვახდინო თამაშების ადაპტირება და განხორციელება სწავლის დონეებისა და სტილების შესაბამისად“ წერს ერთ-ერთი პედაგოგი. ნაწილი პედაგოგებისა ითხოვს ახალ და თანამედროვე თამაშებს, მეორე ნაწილი ითხოვს თამაშების შესაქმნელად დაბეჭდილი მასალების, ციფრული ხელსაწყოების ან შაბლონების ქონას, რომელიც გაამარტივებდა თამაშების გაკვეთილებში რეგულარულად და შინაარსიანად ინტეგრირებას.

დასკვნა: თამაშები საუკეთესო კომუნიკაციური აქტივობებია, რომლებიც ერთდროულად მოიცავენ როგორც პროდუქტულ, ისე პერცეპციულ უნარებს. ისინი გათვლილია მოსწავლეზე,

უზრუნველყოფს მათ კომუნიკაციურ კონპეტენციას, ზრდის სწავლის მოტივაციას, აერთიანებს სხვადასხვა ლინგვისტურ უნარებს, ქმნის სწავლის გარემოს, შეიცავს შეჯიბრის ელემენტებს (ჩენი, 2016: 80).

ზემოთქმულიდან გამომდინარე, ენობრივი თამაშები სასარგებლო და მნიშვნელოვანია სწავლა-სწავლების პერიოდში, რადგან ისინი მოსწავლეზეა ორიენტირებული, ხელს უწყობენ კომუნიკაციური კომპეტენციის ჩამოყალიბებას, ქმნიან ენის გამოყენებისთვის მნიშვნელოვან კონტექსტს, ზრდიან სწავლის მოტივაციას, აერთიანებენ სხვადასხვა ენობრივ უნარს, ახალისებენ ენის შემოქმედებით გამოყენებას, ქმნიან თანამშრომლობით სასწავლო გარემოს, ახალისებენ მოსწავლეებს და ისინიც აქტიურად მონაწილეობენ გაკვეთილზე.

გარდა ამისა, თამაშის პროცესში მოსწავლეებს უვითარდებათ მთელი რიგი რბილი (სოციალური) უნარები, რომელიც დღეს ასე საჭიროა როგორც სწავლისათვის, ასევე მომავალში თვითდამკვიდრებისა და აქტიური მოქალაქის ჩამოყალიბებაში.

გამოყენებული ლიტერატურა

Chen, I-Jung. 2016. „Using Games to Promote Communicative Skills in Language Learning“. წიგნში: კითხვისა და მოსმენის უნარ-ჩვევების საფუძვლების გამომუშავება სწავლების დაწყებით საფეხურზე, რედაქტორი გ. ჯანოვა. ახალციხე: სამცხე-ჯავახეთის სახელმწიფო უნივერსიტეტი, 166–170.

Ćosaj, Šejla. 2010. The Use of Games in the Language Classroom. Prishtina: University of Prishtina.

Galeeva, Guzel M., Ekaterina V. Martynova, Svetlana M. Peretochkina და Tatyana V. Marsheva. 2016. „The Role of Games in the Teaching of Foreign Languages“. Journal of Language and Literature 7 (2): 205–208.

Jacobs, George. 2019. Cooperative Games for Language Learning. Singapore: Peachey Publications.

Klimova, Blanka Frydrychova. 2015. „Games in the Teaching of English“. Procedia – Social and Behavioral Sciences 191: 1157–1160. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.544>.

Liu, Fei, Balachandran Vadivel, Ehsan Rezvani და Ehsan Namaziandost. 2021. „Using Games to Promote English as a Foreign

Language Learners' Willingness to Communicate: Potential Effects and Teachers' Attitude in Focus". *Frontiers in Psychology* 12 (721267): 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.721267>.

Okolo, Chinwe Jane, Chinyere G. Ezeonwumelu, Chioma I. Barah and Jovita N. Ugwu. 2016. „The Role of Gamification in Enhancing Foreign Language Education: Strategies, Benefits, and Case Studies“. *International Journal of English Language Teaching* 4 (10): 54–65.

Rooyackers, Paul. 2002. *101 Language Games for Children: Fun and Learning with Words, Stories and Poems*. Alameda, CA: Hunter House Publishers.

Uberman, Agnieszka. 1998. „The Use of Games for Vocabulary Presentation and Revision“. *English Teaching Forum* 36 (1): 20–27.

References

Chen, I-Jung. 2016. “Using Games to Promote Communicative Skills in Language Learning.” In *K'itxvisa da mosmenis unar-č'vevebis sap'udzvlēbis gamomušaveba sc'avlebis dac'q'ebit sap'exurze* [Developing the Foundations of Reading and Listening Skills at the Primary Stage of Teaching], edited by G. Janova. Akhaltsikhe: Samtskhe-Javakheti State University, 166–170. (in Georgian)

Ćosaj, Šejla. 2010. *The Use of Games in the Language Classroom*. Prishtina: University of Prishtina.

Galeeva, Guzel M., Ekaterina V. Martynova, Svetlana M. Peretochkina, and Tatyana V. Marsheva. 2016. “The Role of Games in the Teaching of Foreign Languages.” *Journal of Language and Literature* 7 (2): 205–208.

Jacobs, George. 2019. *Cooperative Games for Language Learning*. Singapore: Peachey Publications.

Klimova, Blanka Frydrychova. 2015. “Games in the Teaching of English.” *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 191: 1157–1160. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.544>.

Liu, Fei, Balachandran Vadivel, Ehsan Rezvani, and Ehsan Namaziandost. 2021. “Using Games to Promote English as a Foreign Language Learners' Willingness to Communicate: Potential Effects and Teachers' Attitude in Focus.” *Frontiers in Psychology* 12 (721267): 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.721267>.

Okolo, Chinwe Jane, Chinyere G. Ezeonwumelu, Chioma I. Barah, and Jovita N. Ugwu. 2016. “The Role of Gamification in Enhancing Foreign

Language Education: Strategies, Benefits, and Case Studies.” *International Journal of English Language Teaching* 4 (10): 54–65.

Rooyackers, Paul. 2002. *101 Language Games for Children: Fun and Learning with Words, Stories and Poems*. Alameda, CA: Hunter House Publishers.

Uberman, Agnieszka. 1998. “The Use of Games for Vocabulary Presentation and Revision.” *English Teaching Forum* 36 (1): 20–27.